

Amplificação simbólica na análise de entrevista com um jogador do game *Grand Theft Auto V*

Bruno Correia da Mota *

Walter José Martin Migliorini

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) - campus Assis, Faculdade de Ciências e Letras, Brasil

RESUMO

O intuito desse trabalho é identificar antigas figuras dos mitos e contos de fadas – imagens arquetípicas - no jogo eletrônico *GTA V*, por meio do método junguiano de amplificação simbólica. Trata-se de uma pesquisa de natureza descritiva e qualitativa, sem teste de hipóteses. Foi realizada uma entrevista com um jogador do *game* e verificou-se que as imagens arquetípicas que mobilizaram o jogador foram as seguintes: (1) o *trickster*, personagem desordeiro, irreverente e arteiro; (2) o herói que busca enfrentar inimigos e obstáculos; (3), a *sombra*, representação dos desejos inadmitidos e potenciais ocultos e (4) o princípio dionisíaco do êxtase místico e da loucura. Concluiu-se, pois, que as imagens arquetípicas estão presentes na contemporaneidade e encontram expressão nos *games* dinamizando determinadas forças psicológicas no jogador.

Palavras chaves: amplificação simbólica, imagem arquetípica, *Grand Theft Auto V*, Jung.

1 INTRODUÇÃO

Os *games* promovem uma imersão do jogador no mundo lúdico - e também simbólico - do virtual. Grau afirma que a experiência imersiva “[...] é sempre caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo” [1]. Para Levy o virtual é “[...] toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” [2].

No limite daquilo que é ofertado na partida do jogo, se permite agir de forma libertina. De acordo com Huizinga, algumas características essenciais do jogo são “[...] o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. [...] o jogo não é vida “corrente” nem vida “real” [3]. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”. Como no caso do popular *Grand Theft Auto V*, que até o terceiro trimestre do ano fiscal de 2016, vendeu mais de 60 milhões de unidades em todo globo [4], o jogador tem a sensação de estar desenraizado aos postulados regrados da sociedade; pode pegar um carro no *game* e sair atropelando todos pelas cidades fictícias de Los Santos, ou utilizar um aparato de material bélico para destruir qualquer pessoa ao seu redor. Lançado em 2013 pela empresa *Rockstar Games*, *GTA V* possibilita múltiplas missões que almejam a ascensão dos personagens principais (Michael, Trevor e Franklin) ao mundo do crime.

Como as imagens arquetípicas se apresentam na atualidade, em particular no jogo eletrônico? Será possível detectá-las na entrevista

com um jogador? Este estudo recorrerá aos contos mitológicos para identificar as imagens que surgiram na entrevista com o jogador. Tais imagens, presentes nos mitos, atravessam um passado remoto, e se atualizam no tempo presente, pois “a região temporal onde os mitos acontecem não é o ontem irreparável e finito de todo ato humano, mas um passado carregado de possibilidades, suscetível de atualizar-se.” [5].

Neste estudo busca-se identificar imagens arquetípicas por meio de uma entrevista realizada com um jogador do *game*, tendo como método de análise a amplificação simbólica.

O jogador foi selecionado por uma busca informal, através da indicação feita por um profissional do círculo da relação dos pesquisadores. Os critérios para seleção do participante foram os seguintes: (1) ser jogador (a) do *game* *GTA V*, versão para *Playstation 3* (2013), com idade igual ou maior que 18 anos completos; (2) concordar em assinar o termo de consentimento esclarecido (TCLE), após ouvir a leitura em voz alta deste documento feita pelo pesquisador.

Os aspectos relativos à ética na pesquisa com seres humanos obedeceram ao Código de Ética dos Psicólogos. Todos os cuidados necessários foram tomados para preservar o sigilo sobre a identidade do participante; assim sendo, o denominaremos “L”.

A entrevista foi do tipo semiestruturada, obedecendo à formulação de questionamentos básicos que são apoiados em teorias e hipóteses que entrelaçam com o tema da pesquisa [6]. A entrevista ocorreu em março de 2016, no Centro de Pesquisa e Psicologia Aplicada ‘Dra. Betti Katzeinstein’ (CPPA), localizado na Faculdade de Ciências e Letras da UNESP, no *campus* de Assis, São Paulo. O participante “L”, de vinte e três anos, do sexo masculino, não tinha nenhum vínculo com o pesquisador e o encontro durou cerca de cinquenta minutos.

2 TEORIA

Nos estudos realizados por Jung, os arquétipos são conteúdo do inconsciente coletivo, o qual é “[...] comparável a um oceano sobre o qual flutua, como navio, a consciência do eu” [7]. A despeito do inconsciente pessoal que se refere a conteúdos individuais, a camada coletiva do inconsciente é uma espécie de depósito da ancestralidade acumulada pela humanidade, como na metáfora utilizada por Jung, um oceano que carrega pequenos navios que representam a individualidade. Arquétipos são padrões estruturantes de realização psicológica, conteúdos que se repetem na história objetiva da humanidade, evidentes nas manifestações em outras esferas da expressão humana, tais como na mitologia. Os

* email: bruno.correia.mota@hotmail.com

arquétipos se contextualizam na experiência individual ou coletiva como imagens que expressam um conteúdo universal.

2.1 Amplificação Simbólica

O método de amplificação simbólica abrange o uso de paralelos de temas míticos, históricos e culturais com a finalidade de descobrir o contexto de um dado material psicológico: “Amplificar significa alargar um tema através da junção de numerosas versões análogas. Quando já se colecionou bastantes paralelos de um tema, então pode-se passar para o tema seguinte, e deste modo, adentrar a história” [8].

No Brasil, a psiquiatra alagoana Dra. Nise da Silveira (1905-1999) utilizou como ferramenta clínica a amplificação simbólica, como meio de interpretar os conteúdos dos seus clientes. No Museu de Imagens do Inconsciente, encontram-se as produções dos clientes com um enredo mítico. Por exemplo, entre os casos tratados pela Nise, há o da Adelina e o mito de Dafne. “Por estranho que pareça, Adelina, modesta e mestiça do interior do Brasil, reviveu o mito da ninfa grega Dafne” [9]. Ao longo das produções artísticas de Adelina, emergiu nas telas do atelier a imagem arquetípica de Dafne. É nisso que consiste o método de amplificação: revelar um contexto em paralelo com histórias, mitos e culturas na pluralidade; nada além do que abrir um leque de possibilidades no material recolhido. “Por exemplo, no caso de uma palavra muito rara, com a qual nunca antes nos defrontamos, tenta-se encontrar passagens de textos paralelos, se possível, aplicações paralelas, onde a palavra ocorra. Aí tentamos colocar a fórmula que adquirimos através dos conhecimentos de outros textos frente à passagem que nos trouxe dúvida” [10].

Nesse sentido, na entrevista com o jogador, surgiram temas que se entrecruzam com imagens arquetípicas, e que serão assinalados aqui. A amplificação possibilitou uma síntese de padrões pessoais e coletivos, e assim entendemos que L percorreu tanto sobre sua experiência pessoal ao jogar GTA V, como a respeito de aspectos coletivos, que abarcam a humanidade.

Jung aplicava o método da amplificação nos sonhos de seus pacientes a fim fazer paralelos míticos. Costumava dizer que era o método filológico usado na análise de textos difíceis, e encarou os sonhos pelo mesmo sistema, “[...] aplicado exatamente para formular a técnica de descobrir o contexto [10]. Transportava a leitura dos sonhos para o oceano do inconsciente coletivo, onde figava imagens arquetípicas que compunham o mosaico da vida interior do sujeito, “[...] sonho é a melhor expressão que existe para os acontecimentos interiores, se podendo dizer o mesmo com relação aos mitos e aos contos de fadas” [8]. Entendemos que o GTA V se popularizou nas redes de entretenimento virtual por constelar determinados “mitos contemporâneos”. Jung, ainda na década de 70, dizia o seguinte a respeito de histórias que abarcam tema de crimes, como aqueles do *game* em questão: “Será que, por exemplo, o grande interesse pelos romances policiais não nos parece suspeito?” [7].

2.2 O jogador e os arquétipos: herói e sombra

Os arquétipos são utilizados no meio de entretenimento como forma de comunicação, com o objetivo de mobilizar e atrair a atenção do telespectador, já que são símbolos dos conteúdos inconscientes.

Alguns jogos possibilitam narrar uma história não linear, na qual o jogador pode trilhar a sua própria jornada com diversos caminhos, até chegar a um desfecho final. Nessa jornada, o jogador pode se identificar com os conteúdos do *game*, permitindo o encontro com imagens arquetípicas nas diversas trilhas que o jogo oferta. Podemos pensar, por exemplo na imagem arquetípica do herói que nasce de forma milagrosa, consegue ascensão rápida ao poder, trava lutas vitoriosas contra o mal, possui um declínio por causa do orgulho (*hybris*) e morre por motivos de traição ou por um ato de sacrifício [11]. Sobre o herói, Campbell diz, “[...] é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: *separação-iniciação-retorno* – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” [12]. O monomito é a estrutura comum que determinado personagem vive, o que significa que o herói vive a mesma jornada típica em qualquer narrativa mítica. O arquétipo do herói também representa o motivador no desenvolvimento da consciência, já que ele começa sua jornada ingênuo, imaturo, saindo do local de onde nasceu devido a alguma ameaça e aventura-se em mundos desconhecidos.

Outro elemento arquetípico que merece nossa atenção é o da *sombra* que, na Psicologia Analítica é uma camada obscura da consciência, cujos conteúdos a pessoa não acessa facilmente. A consciência tem apenas traços dela e, por esse motivo, é um símbolo das qualidades reprimidas e não aceitáveis socialmente, que não são admitidas pelo sujeito. A *sombra* tem autonomia na vida psíquica e é caracterizada pela sua natureza emocional [13]. “Poderia ser, por exemplo, o caso de um homem que tenha tentado ser um gentil “cristão” nas suas relações com as pessoas, tendo reprimido sua agressividade, e esta aparece agora como parte de sua *sombra*” [14].

A *sombra* pode ser percebida no ápice da raiva por alguém, algo pode ter sido projetado para o outro. Ela também representa todos os potenciais do sujeito ainda não desenvolvidos. Encontra-se nos lapsos de linguagem, esquecimentos, fantasias e humor. Ela é um bloco de pedra que afunda em um pequeno balde com água, que transborda o líquido sobre um mar com monstros marinhos e criaturas desconhecidas: Quando não atentamos para nossas inclinações, para a obscuridade e o mal, nossa cegueira faz com que nossos códigos morais e nosso senso de valor sejam ineficazes. “[...] a sombra permanece como uma figura autônoma que não está relacionada com o resto da personalidade” [14].

Já a *sombra coletiva* representa as qualidades negativas dos grupos, como na guerra entre nações em que se revelam aspectos dela. Outra forma de revelação da *sombra coletiva* é quando, em pequenos grupos ou sozinhos, determinadas qualidades nossas se reduzem; todavia quando estamos inseridos em grupos maiores, tais qualidades crescem, ganham força e forma [15].

A experiência de jogar vídeo *game* é imersiva: o sujeito que joga é arremessado em um mundo onde o único limite é aquele que o próprio jogo coloca. As imagens que surgem nos *games* se fundem com aquelas que habitam o oceano de figuras míticas, e que são captadas apenas no nível do inconsciente coletivo. A *sombra* se projeta para fora, de modo que os impulsos, que seriam repelidos na vida em sociedade, podem ser vividos em ações caóticas pelo jogador que anda livremente pelo *game*. O próprio GTA V ativa nas missões pré-estabelecidas, ações que despertam a camada *sombria* da personalidade. Na missão “*By The Book*”, em português “Ao Pé

da Letra” [16], os personagens Trevor e Michael sequestram, a mando dos agentes federais, Ferdinand Kerimov, um azerbaijano que alega ser produtor de audiovisual, mas supostamente seria um espião. Ferdinand é escondido em um galpão abandonado, onde é torturado por Trevor e, nesse momento, o jogador é quem comanda as cenas de tortura. Por exemplo: o jogador escolhe um instrumento de tortura, como o alicate, e segura no controle do videogame o botão “R2” para pegar um dente do torturado, e gira o analógico para arrancá-lo ou então pega uma chave inglesa e bate nas pernas de Ferdinand.

Outra situação que remete ao arquétipo da *sombra* é aquela que envolve o personagem Michael, pai de família com um passado no mundo de crime. Ao longo da série, ele consulta um psiquiatra para quem relata suas angústias e ansios por práticas criminais. Nessas consultas, observa-se nele uma ambivalência entre continuar na vida de “homem polido” e a tentadora libertinagem do submundo de Los Santos. Em certo momento do *game*, Michael faz uma pergunta curiosa para o seu psiquiatra: “Você acredita na maldade? Doutor - “ Não, não acredito. Eu sou um homem da ciência. A maldade é um construto feito por pessoas que desejam satisfazer fantasias infantis ou por pessoas que desejam julgar as outras. Tudo volta à síndrome paterna-materna, sobre a qual ficamos discutindo o ano passado inteiro.” Michael - “ Sim, bem, você obviamente não conheceu o meu velho amigo, vamos chamá-lo de Trevor” [16]. Conforme Jung, a maldade é inerente ao sujeito já que ele entende que carregamos determinados conteúdos do inconsciente coletivo que remetem à sombra. Como humanos, somos capazes de cometer qualquer tipo de crime. Seduzidos pela fascinação irresistível do mal, todos nós possibilitamos, em parte, a matança coletiva em nossas mentes e na razão direta de nossa proximidade e percepção [7].

2.2.1 Trabalhos relacionados

A analista junguiana Edna G. Levy, apresenta no artigo “*Os arquétipos e os Jogos de Vídeo Game*” [s/d], um paralelo entre o monomito, presente nos roteiros dos filmes e nos jogos eletrônicos. Levy comenta que em alguns jogos é apresentado como elenco principal um protagonista, o herói e o antagonista, e essa seria a clássica batalha entre luz contra sombra. Alguns dos arquétipos sempre presentes nos roteiros dos jogos eletrônicos são: Herói, Vilão, Mentor, Aliado, Guardiã, *Trickster* e o Arauto. Segunda ela, nos jogos - em comparação aos filmes - a imagem arquetípica do herói é mais dinâmica, o personagem tem mais interação com o jogador; ou seja, um envolvimento emocional maior e mais significativo.

Já a figura do vilão nos enredos é o arquétipo da *sombra*, um outro aspecto do próprio herói. Ela também, aponta para o personagem do mentor, que desempenha o papel do *Self* (Si-Mesmo), arquétipo responsável por integrar todos os demais arquétipos e reorganizar a vida psíquica. E o *trickster* tem como função acordar o herói para a realidade, ele pode ser o auxiliar na jornada do herói ou vilão.

2.3 Temas míticos do Trickster e de Dioniso

A imagem arquetípica do *trickster* possui conteúdos que se alinham com a entrevista do jogador e temas abordados sobre o GTA V. Na

Psicologia Analítica o *trickster* é considerado como elemento da *sombra coletiva* que tem como funcionamento um caráter dissociativo; como parte cindida, funciona de forma autônoma [17] e “[...] parece envolver uma boa dose de agressividade; aparentemente, ela envolve um ataque ativo de uma parte da psique a outras partes” [18], ou seja, é como se uma parte da personalidade tivesse “vida própria” e fosse despreendida do resto da pessoa. Podemos imaginar a consciência como um cristal de vidro frágil, e que um abalo específico pode lhe causar uma fissura. Isso acontece quando utilizamos expressões como “perdi a cabeça!”, “sair do corpo”, “não me reconhecia mais”, que denotam uma atuação emotiva que “balança” as estruturas da consciência, ou seja, “Nos conflitos psíquicos manifestam-se tais fendas que ameaçam desintegrar a estrutura abalada na consciência” [7].

O personagem *trickster* é originário de um conto dos *Winnebago* (tribo de índios norte-americanos) e se apresenta como um chefe anônimo de uma tribo que infringe toda espécie de tabu, o que o leva a ser afastado do grupo e do papel de líder [19]. Entre suas histórias, há aquela em que o personagem se dissocia do seu corpo e comete ações que o mutilam. Em outros contos ele está mergulhado em seus próprios excrementos, ou queimando o próprio anus como punição e até mesmo ingerindo os próprios intestinos [19]. Isto é, suas atitudes são tolas que infringem danos a si próprio.

O mito tem um efeito direto sobre o inconsciente, quer a consciência o compreenda ou não [17], pois expressam a dinâmica da vida psíquica. A imagem arquetípica do *trickster* pode ser encontrada nas divindades greco-romanas Hermes/Mercúrio e também no deus africano *Èsù*, ambos mensageiros dos deuses. Em um dos contos de *Èsù*, ele leva dois amigos a uma luta de morte, pois deixaram de saudar a divindade. *Èsù* estava com um chapéu e esse tinha duas cores, caminhou na divisa das roças e passou entre dois amigos e os cumprimentou. Cada um dos amigos indagou - “Quem é o estrangeiro de chapéu branco?”, perguntou um. “Quem é o estranho de chapéu vermelho”, disse outro. Os dois amigos começaram a discutir sobre a cor do chapéu do homem, nessa discussão eles brigaram com uma enxada, o que causou a morte de ambos. E assim, *Èsù* cantava e dançava, *Èsù* estava vingado [20].

Como vimos anteriormente, o *Èsù*, promove a discórdia por não ser louvado e reconhecido. “Estas divindades tendem a ser assertivas e equilibrantes em sistemas mais ou menos integrados ou serem depositários dos aspectos tidos como malévolos em sistemas opressores e centralizadores” [21].

Podemos resumir essa função equilibrante do *trickster* da seguinte forma: ele pode proporcionar uma vida interior equilibrada, quando as pessoas estão interiormente organizadas ou o oposto, caso elas não estejam “bem resolvidas” com alguns conteúdos psíquicos. Nesse caso o *trickster* tende para atitudes transgressoras e imorais, tudo para buscar o equilíbrio. No *game* nos deparamos com situações em que o jogador precisa sabotar, roubar e matar alguém para conseguir completar o objetivo da missão; algumas delas até apontam para a sátira de personagens na vida real. A missão “*Friend Request*” – Solicitação de amizade - [16], em que Michael reencontra um antigo parceiro do crime, *Lester*, que dá a ele uma mochila e uma missão: ir ao prédio da rede social *Lifeinvader*, sabotar o protótipo do *smartphone* novo da empresa e voltar para casa para assistir à apresentação do aparelho

na televisão. No momento da apresentação, Michael liga para o *smartphone* que está na mão do dono da *Lifeinvader*, Jay Norris – *paródia do Mark Zuckerberg* – e então o dispositivo é detonado na cabeça do Jay.

São diversas as missões em que o jogador se depara com cenas nas quais a sociedade de consumo é questionada e satirizada no GTA V, servindo como um espelho da vida interior na contemporaneidade. De modo semelhante, pode-se dizer que os mitos e contos de fadas expressavam a vida inconsciente de uma comunidade.

Na missão “*Friend Request*”, antes de Jay ser morto, ele faz um discurso na TV para anunciar o novo *smartphone*, que aponta para uma das sátiras do *game*:

De forma total, devastadora, digna de alerta vermelho... A dominação mundial. Colocamos as informações privadas de um bilhão de pessoas no domínio público e nesse processo lucrarmos todo o possível. Temos a equipe de trabalhadores mais jovem do mundo. Com uma média de idade de somente 14.4 anos. Isso não é surpreendente?! É revolucionário! O dispositivo móvel Lifeinvader. Sim, inventamos algo em que ninguém havia pensado ainda, um dispositivo computadorizado, pequeno e pessoal. Agora você vai poder ficar acoplado vinte e quatro horas por dia. No ônibus! Você pode acoplar. No metrô, continuar acoplado! [16]

Ao longo da fala, Jay cita que a empresa *Fruit Computers*, referência a *Apple*, nega compartilhar tecnologias e que a *Lifeinvader*, menção ao *Facebook*, é muito melhor e mais criativa que *Fruit Computer*. Segundo Pedraza [22] “[...] a palavra ‘satírico’ é usada na literatura e no teatro para demonstrar a arte de degradar um tema, tornando-o objeto do ridículo, provocando diversão, menosprezo. [...]”. Podemos imaginar que a atitude em relação à morte em obras satíricas expressava o aspecto bufonesco, fátuo e caricaturesco de Dioniso. O tratamento satírico da morte através do herói tonto poderia proporcionar uma imaginação bastante ajustada para manter a morte perto do aqui-e-agora da vida.

Pedraza aponta para a cultura dionisíaca que é viva e se manifesta na diversidade de comunidades, tais como existiam na Grécia. Também nas comunidades virtuais se celebra a expressão dionisíaca pelas máscaras colocadas ao jogar.

O deus Dioniso (Baco, no latim) é o senhor da embriaguez, loucura e êxtase místico. Entre os contos de Dioniso, há aquele em que ele é levado por piratas, a fim de escravizá-lo. Ignorando a descendência divina do jovem, a tripulação é transformada em golfinhos e cardumes. No conto é expresso que o navio foi entrelaçado aos remos por uma hera, impedindo-o de se movimentar. Uma vinha, repleta de uvas, cresceu até a altura do mastro e aspergiu-se pelas laterais da embarcação. Foi ouvido o som de flautas, e o cheiro de vinho se espalhou pelo ar, toda tripulação enlouqueceu e transformou-se em animais, tendo sobrevivido apenas o tripulante que reconheceu o caráter sublime de Dioniso.

Ainda no século IV a.C., a celebração do culto ao deus no Monte Liceu (Monte do sudoeste da Arcádia, região do Peloponeso, com altitude 1.421 metros) era acompanhada de um ritual antropofágico, tendo consumação da carne de uma criança sacrificada. Supõe-se que ocorriam orgias onde os participantes entravam em transe por um espírito animal [23].

Dionísio foi morto, ressuscitado e “[...] sombrios ritos sangrentos que celebravam o deus – associados à renovação da vegetação, da lua, do sol e da alma; realizados na estação da ressurreição do deus do ano” [12]. No conto, o deus foi despedaçado com os dentes e devorado pelos titãs, sobrando apenas o coração que foi salvo por Atenas, e Apolo juntou os membros dele no templo de Delfos. Quanto aos titãs, estes foram aniquilados pelos raios de Zeus [25]. Podemos referir essa cena no quadro do pintor espanhol Francisco de Goya que, com maestria, pinta na tela “*Saturno devorando um filho*” [1819-1823] a voracidade e insanidade nos olhos do titã. Não é difícil imaginar que a criança mastigada por Saturno seja o próprio desmembramento de Baco. Em outras versões, o deus é colocado nas coxas de seu pai, Zeus, após a morte de sua mãe Sêmele, conspirada pela ciumenta Hera.

O desmembramento de Dioniso é entendido como uma psique cindida, quebrada, ou seja, dissociada. A loucura dionisíaca pode ser percebida como uma dinâmica psíquica, a qual ressignifica a vida interior, um renascimento, tal como expresso no mito de Baco. “Pode ser interessante confrontar a experiência da loucura dionisíaca, que costuma proporcionar uma nova consciência, com a loucura que dá lugar a um mito de criação, na qual uma tribo encontra suas origens e identificação” [22].

Talvez não seja essa a incansável busca de substâncias que alteram a consciência, um festejo dionisíaco desenfreado para desnudar as emoções. Sobre o assunto, Dra. Nise comenta que:

“...raramente aquele que faz viagens psicodélicas terá condições para avaliar a significação das experiências, para integrar conteúdos que emergem do inconsciente. Por isso não lucra o desenvolvimento e as transformações da personalidade, que podem ser alcançadas através de métodos como a análise psicológica profunda, a meditação” [9].

No rito dionisíaco, o vinho deveria produzir o enfraquecimento simbólico da consciência, necessário para introduzir um iniciado aos segredos da natureza. O embriagar, nesse culto, é equivalente a diminuir os muros engessados da consciência. Enquanto Baco é a figura do exagero e loucura, Apolo expressa luz, sobriedade, ordem e razão. Quando as oposições são levadas ao extremo ocorre uma desarmonia de energia no interior do sistema psíquico [9].

Podemos reconhecer no GTA V, e nos demais jogos, uma descarga das emoções coletivas, em que se celebram essas duas figuras míticas - *Trickster* e Dionísio -, cada qual à sua maneira, indicando a necessidade de se conhecer as camadas obscuras e a insensatez que nos governam.

3 DISCUSSÃO

Nessa seção serão apresentados trechos da entrevista com o jogador e identificados os temas que surgiram, por meio da amplificação simbólica, retomando aos temas míticos das imagens arquetípicas. Na entrevista com L, podemos recortar a seguinte parte para constatar o que foi dito até aqui (I) sobre a imersão que é notada pelo jogador sobre a série GTA V:

B: O que você pensa a respeito do GTA V?

L: Ah! Os jogos são uma obra de arte, assim como ler um livro ou assistir a um filme. Jogos são arte e acredito que o GTA V é uma ótima obra-prima. Todas as séries do GTA são excelentes. Além da qualidade do GTA V, existe um mapa gigantesco e realista. Você

pode circular por todo esse mapa, sendo que antigamente era pequeno. Acompanhar o crescimento da série sempre foi muito bom.

Sobre o realismo e imersão, Grau [1] diz que “a qualidade de estar aparentemente presente nas imagens, obtida pela maximização do realismo, é incrementada por um ilusionismo a serviço do efeito imersivo”. L é um jogador que conhece o desenrolar da série GTA e percebe os avanços do realismo do jogo. Estar conectado ao jogo favorece o estado imersivo e semiadormecido do jogador no *game*, já que a experiência arquetípica é também captável no estado de êxtase, como naquele dos rituais dionisíaco. “Incorporavam o espírito divino em si mesmos ou entrevam em seu espírito através de orgias inebriadas, pela dança festiva e pelas paixões do drama” [26]. No fascínio que o *game* desperta ao jogar, L é arremessado ao universo mágico do jogo.

3.1 Liberdade e êxtase

Sobre a liberdade que o jogo oferece (II) veremos na próxima fala de L. que GTA V leva-o para fora de si:

B: Quando joga o game o que você sente?

L: Sinto prazer. Além do prazer, há uma sensação de liberdade imensa no virtual. Difícil de explicar, uma liberdade que se quer ter na vida real, mas não se tem.

Segundo DaMatta, no carnaval é permitido que o sujeito saia das exigências dos direitos e deveres vindo da pirâmide hierárquica da sociedade; deste modo, no carnaval criamos um cenário e uma atmosfera social onde tudo isso pode ser trocado de lugar, invertido e subvertido pelas leis que comandam o reino de Momo [25]. No carnaval o aspecto impositivo e repressivo da sociedade é substituído por uma exacerbação do corpo, de desejos e desenvoltura do sujeito.

Em determinadas festas, o *trickster* pode ser identificado pela inversão da ordem como, por exemplo, nas Saturnais, festivais em que os antigos romanos homenageavam o deus Saturno no mês de dezembro. Tais celebrações se caracterizavam pela liberdade de satirizar e inverter as figuras de poder; os escravos assumiam o papel do soberano e vice-versa. Nesse festival se suspendia o serviço político, militar, econômico e religioso [28].

As Saturnais transferiram-se no tempo e ressurgiram na Idade Média sob o nome de “Festas dos Loucos”, momento em que os estudantes e membros inferiores do clero invertiam a hierarquia estabelecida na sociedade da época; ou seja, as figuras que denotavam autoridade tornavam-se alvos de deboche [23].

DaMatta [26] indica que, enquanto no cotidiano utilizamos uniformes e papéis que são desempenhados na vida diária - no carnaval o que se assume é o fantasiar-se, encarnar um personagem que permite quebrar os uniformes corriqueiros do dia-dia: A fantasia liberta, desconstrói, abre caminho e promove a passagem para outros lugares e espaços sociais. Ela permite e ajuda no livre trânsito das pessoas por dentro de um espaço social que o mundo cotidiano torna proibitivo [27].

E essa liberdade para outros espaços sociais, não se assemelha às comunidades virtuais? Tal funcionalidade do carnaval, definida por DaMatta, assim como aquela relatada brevemente aqui, sobre a Saturnais e as “Festas dos Loucos”, expressam as artimanhas da figura do *trickster*, [...] pois o *trickster* continua a ser uma fonte de

divertimento que se prolonga através das civilizações [...]. Este motivo é a razão importante para que continue a manter sua função [17].

Quando L tem a sensação de liberdade ao jogar e, *uma liberdade que se quer ter, mas não se tem*, remete também à *sombra*, apesar do próprio *trickster* caminhar nessas camadas. A *sombra* se derrama no jogo quando o sujeito se permite desfrutar de ações transgressoras, como se alguma coisa precisasse ser extravasada. Como já comentado nesse trabalho, o *trickster* funciona como uma parte dividida da personalidade no ato de jogar. Pela entrevista com L, podemos identificar os sentimentos subversivos que o jogador demonstra no *game*. O jogo eletrônico livra o jogador da culpa, a liberdade de matar e atropelar não pertence ao radar moral. No jogo, a desordem e a aniquilação são imperativos de divertimento, como L esclarece no próximo trecho:

B: Ao jogar você tem o costume de atropelar as pessoas, destruir os objetos no cenário, ou seja, promover a desordem?

L: Sim, gosto de observar a evolução do jogo, por exemplo: nos outros GTA, quando você atropelava alguém, o personagem caía duro no chão, mas no GTA V está bem mais real. Nessa parte L retoma ao realismo e imersão do jogo.

Já nesse trecho:

B: E personagem? Algum que goste mais?

L: Trevor. Acho que ele representa todo o GTA, as atitudes dele são bem transgressoras. Dou risada com algumas frases dele.

B: Quais frases?

L: Quando ele chama o Michael de “sugar”, por exemplo. A relação de amizade deles tem sarcasmo. O Trevor é o que mais promove o caos. Logo na primeira cena, por exemplo, ele “come a mulher do Johnny”.

Entre as tribos dos indígenas norte-americanos encontramos outro personagem *trickster*: *Heyokah*, uma espécie de “palhaço-xamã” cuja função na tribo é de lembrar o absurdo do comportamento humano e da necessidade de não levar de forma rígida as normas estabelecidas. Um *heyokah* monta ao cavalo ao contrário com a cabeça voltada para o rabo do animal. Nos momentos de batalha da tribo, um *heyokah* vai pela direção oposta dos guerreiros [23].

Como figuras que desafiam a ordem e a rigidez, o *trickster* - tal como o personagem Trevor no GTA V - ativa nossas qualidades não trabalhadas, sejam elas positivas ou negativas, sendo que - para eles - não há diferença entre o bem ou mal, embora aparentem estar inclinados para qualidades negativas. “Hermes é um deus dos ladrões e impostores, mas também um deus da revelação, e deu seu nome à nossa filosofia antiga: a filosofia hermética” [24].

O *trickster* caminha nas zonas mais sombrias dos contos míticos e também no seu equivalente na mente inconsciente. Ele consegue fazer um ‘nó’ nos nossos conteúdos pessoais e desatá-lo quando temos um pensamento criativo e espontâneo.

3.2 Terra, mar, virtualidade...

No próximo trecho nos aproximaremos das camadas que entrelaçam a vida consciente “terrena” e inconsciente “etérea”:

B: O que você mais gosta de fazer no GTA V e que seria proibido na vida real?

L: Pegar o caça na base do exército, entrar na base e subir com o caça.

O *trickster* também desempenha a função de *psicopompo* (*psico* – alma e *pompo* – guia), isto é, aquele que faz uma ponte entre o mundo dos vivos e dos mortos. O deus Hermes é um *psicopompo*, ele leva as almas para região de *Hades*, local na mitologia grega onde as almas são encaminhadas. O xamã também desempenha esse papel: “[...] porque sua alma pode abandonar impunemente o corpo e vagar por enormes distâncias, entrar nos Infernos e subir ao Céu. Ele conhece, por experiência extática pessoal, os itinerários das regiões extraterrenas. [...] O risco de perder-se nessas regiões proibidas é sempre grande, mas, santificado pela iniciação e munido de seus espíritos guardiães, o xamã é o único ser humano que pode correr esse risco e aventurar-se numa geografia mística” [29].

Quando L diz – “*entrar na base e subir com o caça*”, podemos pensar na passagem do xamã ao adentrar o mundo espiritual; ou a passagem do consciente para o inconsciente. No nosso caso, com L, iremos tratar a passagem do ‘*entrar na base e subir*’ como o processo da imersão do jogador à virtualidade. O xamã flutua ao mundo espiritual, isto é, atravessa a fumaça etérea para adentrar no inconsciente coletivo. No trecho em que Eliade comenta “*risco de perder-se nessas regiões*”, podemos refletir sobre o vício que o sujeito nas partidas do *game*, como se o jogo fosse uma bengala para sustentar a realidade.

3.2.1 Passagens ao inconsciente: morte e renascimento

Nas sociedades tribais é o rito de iniciação que faz o jovem entrar em contato com um novo nascimento que permite o amadurecimento, a fim de continuar a jornada na comunidade em que vive. Para Jung [30] é dissolvendo que se transforma em espírito. Nesse processo de dissolução e expulsão de componentes químicos, expressa a integração de um conteúdo até então desconhecido para a vida consciente, isso consiste num processo de transformação e modificação interior do sujeito. Como no caso da morte e renascimento, ambos caminham juntos: a identidade do jovem se dissolve no oceano e nele renasce. Segundo narrações muito antigas, Dioniso emergiu do mar [9].

Trazendo um outro mito à nossa discussão, que igualmente constela com o simbolismo do mar como renascimento: no panteão dos deuses, cultuados pelo povo yorubá e daomé, há o deus Obaluaê (*obá* - rei e *oluwô* senhor, rei da terra) remete também a Omolu (*om* – filho e *oluwô* – senhor, filho do senhor); este foi abandonado pela própria mãe, Nanã, divindade da lama e do encantamento da própria morte. Ela o entregou ao mar, pois temia as feridas de chagas no corpo do filho. Uma vez abandonado por Nanã, Omolu foi criado pela rainha do mar Iemanjá, que curou de suas feridas. Aos cuidados de Iemanjá. Ele cresceu com vitalidade, desenvolveu habilidade de caça, viajou por todos os cantos do mundo e conheceu todas as doenças e curas [31].

O deus Omolu, cheio de chagas no corpo, foi rejuvenescido pelo mar, como um rito de passagem em que a Mãe Terra (Nanã) entrega seu filho aos cuidados da água, símbolo da vida inconsciente. No batismo cristão é a água que faz o fiel ressuscitar. Conforme Santo Agostinho “*Aqua velut morientem decucit in tumulum: spiritus velut resurgentem perducit ad caelum*” (A água o leva como o moribundo ao sepulcro, mas o Espírito Santo o conduz ao céu como a quem ressuscita) [30].

Os jogos oferecem cenários e batalhas que exigem que o jogador se supere ao longo dessa caminhada. A morte é um aspecto crucial, já que o jogador pode “renascer”; isto é, recomeçar uma nova partida no jogo e repetir a batalha incontáveis vezes. O personagem do *game* é imortal no virtual, a repetição da morte em alguma partida pode ser solucionada ao se recomeçar o jogo. Podemos pensar no jogador como tomado pela imagem arquetípica do herói, que percorre, a cada partida do *game*, desafios e mistérios na jornada; cabendo a ele e à modalidade do jogo escolher o próprio caminho. Por exemplo, no GTA V, ao chegar no final do enredo, o jogador tem três escolhas cruciais para finalizar a jornada, podendo escolher matar um dos dois personagens principais, ou deixá-los vivos.

Outro dado mítico para complementar nossa amplificação simbólica é uma citação de Heráclito [fragmento 15] que diz – “Se não fosse a Dioniso que fizessem a procissão e cantassem o hino, (então) às partes vergonhosas desavergonhadamente se cumpriu um rito; mas é o mesmo Hades e Dioniso, a quem deliram e festejam nas Lanéias”. Hades, é o senhor dos mortos.

A forma grega *Aídes* sugere aproximações etimológicas com *aidó* (eu), *eidénaí* (saber), e com os adjetivos *aidés* (invisível) e *aídelos* (que torna invisível) [32]. Segundo Hillman [33] Hades é o equivalente ao inconsciente.

O deus Dioniso é equiparado à vitalidade e emoções, logo Hades é a psique, ou seja, uma atitude que é mais exaltada ao público ou exibida nas vias públicas. Possui, também, o que é mais escondido, vergonhoso e invisível. E não é a embriaguez um estado de desenvoltura, desinibição? No momento em que a vigilância da consciência fica adormecida pelo álcool, o que ou quem emerge? Não seriam as camadas de Hades, subindo para superfície, em colaboração ao estado de embriaguez, aquilo que é típico da imagem dionisíaca?

Finalizando a entrevista com L, nos restaram tais trechos significativos:

B: Você já sonhou com o jogo?

L: Não sei, nunca prestei atenção.

B: Ao falar sobre GTA V, quais palavras vêm na sua cabeça?

L: [demorou aproximadamente 10 segundos para responder]

Rockstar – danos – armas – diversão – caos – dinheiro

O material onírico seria enriquecedor para amplificar os dados, todavia nos contentamos com a livre associação, na qual L diz as primeiras palavras que vem ao pensar no GTA V. As seis palavras se remetem ao contexto do *game*, que sintetiza o jogo que é, basicamente, promover a desordem utilizando armas e ganhando dinheiro.

O que vimos nessa subseção foi a ampliação dos elementos que surgiram na entrevista com L. Procuramos os possíveis temas paralelos, e é nisso que consiste o método de amplificação simbólica. Como assinala Franz: Numa linguagem psicológica pode-se dizer somente que o mito parece representar isso ou aquilo, e então, modernizá-lo sob essa forma. O único critério correto seria perguntar: Essa interpretação é satisfatória? Em que medida tem significado para mim e para outras pessoas? e meus sonhos concordam com ela? [8].

3.2.2 Outros sentidos para o mundo virtual

A palavra virtual vem do *virtualis* – latim medieval – derivado de *virtus* – força, potência, é aquilo que existe em potência e não no ato [2], retomando a epistemologia da palavra nos deparamos com o tecido arquetípico. Se *virtus* é a latência do que pode vir a acontecer, um real adormecido; as imagens arquetípicas se contextualizam na experiência pessoal e/ou coletiva, estão potencializadas na camada coletiva do inconsciente, que se movimentam no contemporâneo, como vimos no jogo eletrônico, ou seja, elas se virtualizam, são mutáveis.

Para Levy [2], o virtual não se opõe ao real, mas ao atual. A atualização surge como a solução de um problema, configura-se como dinâmica de forças e de finalidades. Já a virtualização é a problemática em si, não busca a solução, mas o problema. Na medida em que ela é desterritorializada, está em trânsito, como o ciberespaço. Já a ressignificação ou reterritorialização é o movimento de novos territórios que são moldados pelos atravessamentos do lugar pelos quais o sujeito transita.

Podemos pensar as imagens arquetípicas, pois, como o processo de virtualização que desterritorializa e reterritorializa no contato objetivo do mundo e subjetivo com o sujeito, como no caso de L, no qual - ao longo da amplificação - captamos a presença de figuras míticas, das mais diversas em torno dos conteúdos do GTA V, um deslocamento atemporal de temas remotos, se remodelando ao espaço que habita, reterritorializa e permanece com as mesmas bases, como se apresentava nos mitos grego ou africano.

O virtual é tão etéreo como o inconsciente, não se vê processo de conexão no ciberespaço que não seja por meio de algum dispositivo que sirva para acessar o mundo virtual; porém, sabemos que ele está lá e basta ligar-se com algum aparelho. Para acessar os arquétipos – também – somente por meio de alguma expressão humana: Falamos do sentido original da palavra alemã para a imagem Bild, com sua raiz etimológica germânica bill, [...] à essência de viver; um objeto de poder no qual reside o irracional, o mágico e até o espiritual, que não pode ser possuído ou controlado pelo observador [1].

A experiência de jogar videogame nos leva para um mundo mágico, facilitado pela tecnologia que altera os sentidos e percepções do sujeito, acompanhado do realismo que os *games* oferecem.

Outros temas amplificados aqui foram a morte e renascimento. Nos jogos, morrer está conectado com reviver; a experiência do jogador com o *game* nos remete às passagens de iniciação; cada morte na jogatina é simultânea a um novo nascer. Voltamos para a saga do herói, *separação-iniciação-retorno*, quais forças psicológicas será que estão implicadas no morrer e renascer no *game*? Esse trabalho não busca aprofundar-se nessa questão; todavia, nos deparamos com Hades-Dioniso. Ambos são uma mesma força vista em ângulos diferentes, enquanto a emoção (Dioniso) leva os impulsos para vida e exacerbação, a psique (Hades) se esconde das reais intenções; brevemente podemos pensar na conexão ao jogo, com a figura de Hermes (*trickster*) e o envolvimento emocional com a partida na imagem dionisíaca e as vontades, repressões e identificações em Hades, que se derrama na imersão do jogo eletrônico conteúdos e complexos de ordem arquetípica. Voltamos para interrogação de Franz [8] “Essa interpretação é satisfatória? Em que medida tem significado para

mim e para outras pessoas?” Retomando novamente para um trecho da entrevista - L: *Sinto prazer. Além do prazer, há uma sensação de liberdade imensa no virtual. Difícil de explicar, uma liberdade que se quer ter na vida real, mas não se tem. Como já assinalado, essa liberdade que se quer ter, mas não se tem, estar em quais domínios arquetípicos? L fala como alguém que quer ver o mar, desejoso de estar livre, e solto.*

4 CONCLUSÃO

Tendo o material amplificado, podemos afirmar que antigos cultos possuem potenciais de manifestarem na contemporaneidade. Os velhos deuses e feiticeiros xamãs nos rodeiam como força imaginária e arquetípica. Ao menos no momento, foi essa a interpretação psicológica do conteúdo da entrevista com o nosso jogador.

O *game* pode ser entendido como reflexo social e também fruto do inconsciente coletivo. Será que as imagens do *trickster*, do dionisíaco e da *sombra* são seus receptores? Estes arquétipos comportam-se como figuras de constantes desejos, exercendo vontade e fascínio por onde eles passam e, subvertendo a ordem, além de impulsionarem as quebras e funções estabelecidas socialmente, levando o jogador ao êxtase de suas emoções. Este estudo pretende contribuir para compreensão da interação de jogadores com os *games* e levantar hipóteses sobre o que está por trás das ‘cortinas’ das vendas de determinadas modalidades de *games*, como no caso do GTA V? E também refletir sobre quais os sentimentos despertados no jogador? Esta pesquisa tem o intuito de ser um disparador para pensarmos os videogames, não apenas como forma de entretenimento, mas como expressões da história e cultura humana, que influenciam tanto na construção subjetiva do sujeito, como da sociedade.

REFERÊNCIAS

- [1] O. Grau. *Arte Virtual*. In *Senac*. 30 p. 2007.
- [2] P. Lévy. *O que é o Virtual*. In *Editora* 34.10 p. 2011.
- [3] J. Huizinga. *Homo ludens*. In *Perspectiva*. 2012.
- [4] T.Two Interactive. In *Rockstar Games*. Disponível em: <http://www.businesswire.com/news/home/20160203006463/en/> [Acesso em: 15. março.2016] 2016.
- [5] O. Paz. *O arco e a Lira*. In *Cosac Naify*. 70 p. 2014.
- [6] E.J. Manini. Entrevista semi-estruturada: análise de *objetos e de roteiros*. Disponível em: https://www.marilia.unesp.br/Home/Instituicao/Docentes/EduardoManzini/Manzini_2004_entrevista_semi-estruturada.pdf [Acesso em: 20. novembro. 2015]. 2004.
- [7] C.G. Jung. *Psicologia em Transição*. In *Vozes*,13 6-189 p 1993.
- [8] M.L.Franz.A interpretação dos contos de fadas. In *Achiamé*.49-57 p.1981.
- [9] S.Nise. *Imagens do Inconsciente*. In *Alhambra*, 210 p.1982.
- [10] C.G.Jung. *Fundamentos da Psicologia Analítica*. In *Editora Vozes*. 112-113p. 1972.
- [11] C.G. Jung (org.). *O homem e seus símbolos*. 2 eds. Os mitos antigose o homem moderno. L,J. Handerson. In *Nova Fronteira*, 142-166 p.2008.
- [12] J.Campbell. *O herói de mil face*. In *Cultrix*. 36 p. 2007.
- [13] C.G.Jung.Aio: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo. In *Vozes*,6-21p. 1994.
- [14] J.A.Sanford.*Mal, o lado sombrio da realidade*.In *Paulus*.68 p.1988
- [15] M.L.Franz. *A sombra e o mal nos contos de fada*.In *Paulinas*. 30 p.1900.
- [16] R. Games. *Grand Theft Auto V*. In *Playstation 3*. 2013.

- [17] C.G.Jung. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. In *Vozes*, 156-300 p. 2000.
- [18] D.Kalsched. O mundo interior do trauma: defesas arquetípicas do espírito pessoal. In *Paulus*, 32-33 p. 2013.
- [19] T.Cofiiin.(org.). *O folclore dos Estados Unidos*. R.D.Abrahams *Trickster, o herói inominável*. In Editora Cultrix. 203-212 p. 1970.
- [20] R.Prandi. Mitologia dos orixás. In Companhias das Letras. 2001.
- [21] W.Boechat.(org). A alma Brasileira: luzes e sombra. J.J.Zachararias Uma breve análise psicológica de Exu. In *Vozes*, 145-169 p. 2014.
- [22] R.L.Pedraza. Dioniso no Exílio: sobre a repressão da emoção e do corpo. In *Paulus*. 2002.
- [23] A.V.Castro. *Elogio da bobagem: palhaços no brasil e do mundo*. In *Família Bastos*. Disponível em: <http://www.circonteudo.com.br/stories/documentos/article/3487/ELOGIO%20DA%20BOBAGEM.pdf> [Acesso em: 20. março. 2016]. 2005.
- [24] C.G.Jung. *Estudos alquímicos*. In *Vozes*, 243 p. 2003.
- [25] J. W.A.R (org). *Hinos Homéricos*. S.M.S. Carvalho. *Dionisio*. In Editora Unesp, 342-346p. 2010.
- [26] J.Hillman. *Suicídio e alma*. In Editora Vozes, 157p. 2011.
- [27] R.DaMatta. *O que faz o brasil, Brasil?* Rocco. 50-51 p. 1986.
- [28] R.T.Cesila. 2005. *Saturnais: uma época para ler Marcial*. Disponível em: <http://revistas.iel.unicamp.br/index.php/phaos/article/view/3449/2909> [Acesso em: 20. março. 2016] 2005.
- [29] M. Eliade. O xamanismo e as técnicas arcaicas do êxtase. In Martins Fontes, 208 p. 1998.
- [30] C.G.Jung. *Mysterium Coniunctionis*. In *Vozes*. 1985.
- [31] M.C.Barcellos. Os orixás e o segredo da vida: Logica, mitologia e ecologia. In *Pallas*. 2012.
- [32] J.A.M.Pessanha.(org). *Os Pensadores: Pré-Socráticos*, J.C.Souza. In *Nova Cultura*, 8 p. 1996.
- [33] J.Hillman. O sonho e o mundo das trevas. In Editora Vozes. 2013